Manuel d'utilisation

Genius XL Kid Color

©2011 VTech
Imprimé en Chine.
91-001622-003

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius XL Kid Color** de **VTech®**. Félicitations !

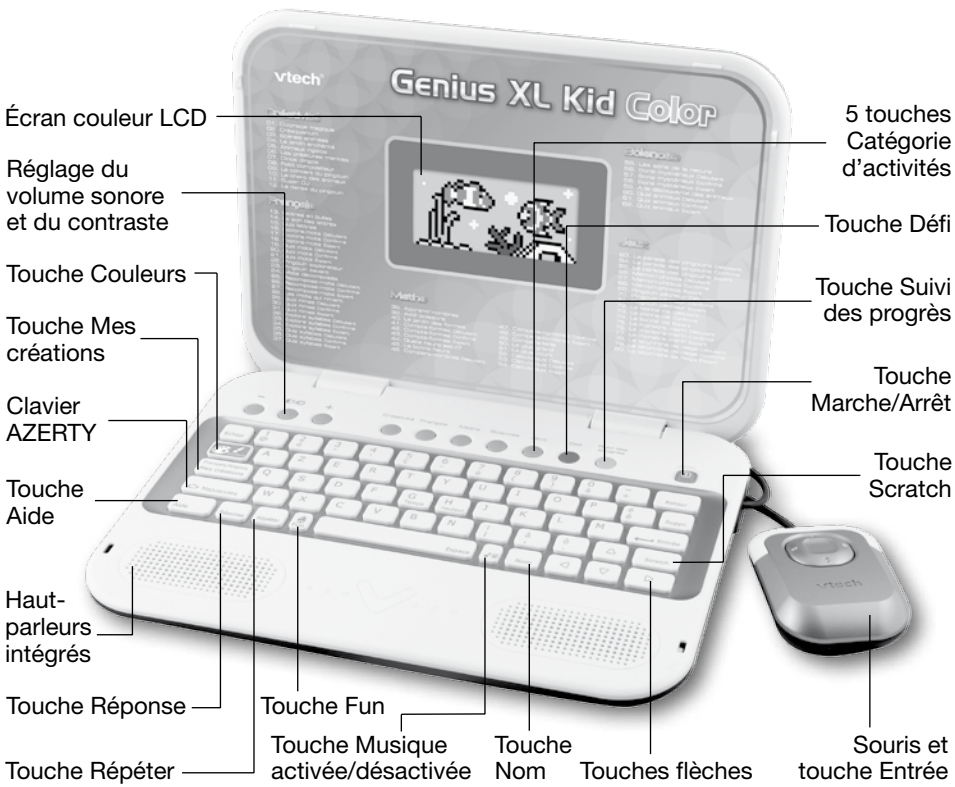
Genius XL Kid Color est un mini-ordinateur éducatif proposant 80 activités évolutives, amusantes et créatives. Il contient 5 catégories d'activités pour laisser libre cours à sa créativité artistique, s'améliorer en français, en mathématiques, découvrir les sciences et se distraire avec des jeux.

Évolutif, il permet de découvrir les différents thèmes avant d'accéder à des activités de quiz pour tester ses connaissances. 3 niveaux de jeu (Débutant, Confirmé, Expert) permettent d'évoluer à son rythme et une fonction permet de suivre ses progrès.

L' écran couleur, le clavier Azerty et la souris interactive permettent de se familiariser avec l'utilisation d'un vrai ordinateur.

Le contenu pédagogique 100% bilingue permet de s'initier avec l'anglais en jouant.

Viens vite rejoindre le sympathique pingouin dans son merveilleux monde arctique pour jouer et apprendre avec lui !



Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Genius XL Kid Color** de **VTech®**
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

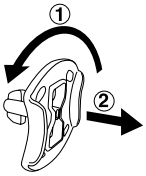
ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING ! All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep the user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :



1. Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Retirer et jeter l'attache en plastique.

Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

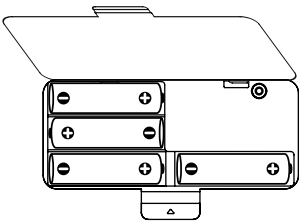
Genius XL Kid Color fonctionne avec 4 piles LR6/AA (piles de démonstration incluses) ou un adaptateur **VTech®** de type 9 V 300 mA ou 7.5 V 400 mA (vendu séparément).

1.1. PILES

INSTALLATION DES PILES DE L'UNITÉ CENTRALE

Afin de ne pas endommager **Genius XL Kid Color**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius XL Kid Color** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation de piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

1.2. ADAPTATEUR

INSTALLATION

Le **Genius XL Kid Color** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Utiliser un adaptateur de type 9 V ⎓ 300 mA ⊕—◉—⊖ ou 7.5 V ⎓ 400 mA ⊕—◉—⊖, d.c. à centre positif.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située sur le côté gauche du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

MISE EN GARDE

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques recommandées par **VTech®** (voir paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

MODE D'EMPLOI ADAPTATEUR

- Nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur VTech (AC/DC 7.5V ⎓ 400mA ou 9V ⎓ 300mA) conforme à la norme EN61558.
- Utiliser uniquement l'adaptateur recommandé pour ce jouet.
- Ce jouet n'est pas adapté aux enfants de moins de 3 ans.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur (fiches de raccordement, boîtier, prise). Ne pas utiliser un adaptateur endommagé.

2. UTILISATION DE LA SOURIS

La souris/curseur directionnel permet de sélectionner une activité et de répondre aux questions dans les différentes activités.

- Pour faire défiler les activités dans un menu, appuyer sur les côtés droit ou gauche du curseur directionnel.
- Une fois que l'activité a été sélectionnée, cliquer sur le bouton de la souris pour confirmer la sélection.
- Au cours d'une activité, utiliser le curseur directionnel pour sélectionner une réponse puis confirmer en cliquant à l'aide du bouton de la souris.

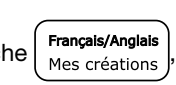
3. POUR COMMENCER À JOUER…

3.1. Marche/Arrêt

Appuie sur pour allumer **Genius XL Kid Color**. Appuie à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.

3.2. Sélectionner la langue de jeu

Les activités du **Genius XL Kid Color** sont disponibles en français et en anglais. Au démarrage de l'ordinateur, sélectionne l'image de la tour Eiffel sur la gauche pour accéder aux activités en français et l'image de la statue de la Liberté sur la droite pour accéder aux activités en anglais.

Tu peux ensuite changer la langue de jeu en appuyant sur la touche 

, située sur le clavier.

Note : toutes les informations données dans ce manuel concernent l'utilisation du **Genius XL Kid Color** en mode Français.

3.3. Choisir un nom

Tu peux entrer ton nom lors de la première utilisation de **Genius XL Kid Color**. Tu pourras ensuite changer ton nom quand tu le souhaites en appuyant sur la touche Nom.

3.4. Choisir une activité

Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Puis toutes les catégories d'activités défilent automatiquement les unes après les autres.

Appuie sur la touche **Entrée** pour accéder aux activités d'une catégorie.

Pour choisir une activité, utilise l'une des méthodes suivantes :

1. Appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
2. Fais défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches flèches du clavier et appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
3. Fais défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches de la souris et clique sur le bouton lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
4. Appuie sur l'une des touches **Catégorie d'activités** pour accéder à la première activité de cette catégorie, puis sélectionne l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

3.5. Niveau de difficulté

La plupart des activités du **Genius XL Kid Color** sont divisées en 3 niveaux de difficulté (Débutant, Confirmé, Expert), et possèdent une fonction de réglage automatique du niveau. Après avoir joué 3 parties en ayant bien répondu et en ayant obtenu un score compris entre 80 et 100 points, l'ordinateur passe automatiquement au niveau supérieur.

3.6. Arrêt automatique

Genius XL Kid Color s'éteint automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité.

Appuie sur la touche pour le rallumer. Retire les piles et l'adaptateur en cas de non-utilisation prolongée de **Genius XL Kid Color**.

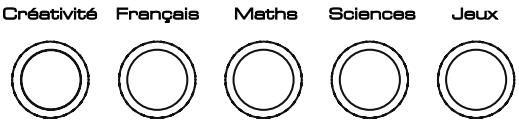
4. COMMANDES

4.1. Touches de fonction spéciales (hors clavier)

Appuie sur les touches suivantes :

pour ajuster le contraste de l'écran et le volume sonore. Appuie une fois sur cette touche pour accéder au réglage du volume et une seconde fois pour accéder au

réglage du contraste. Utilise les touches « moins » et « plus » situées de part et d'autre de la touche Contraste/Volume pour ajuster le niveau. Il y a 5 niveaux de volume et de contraste.

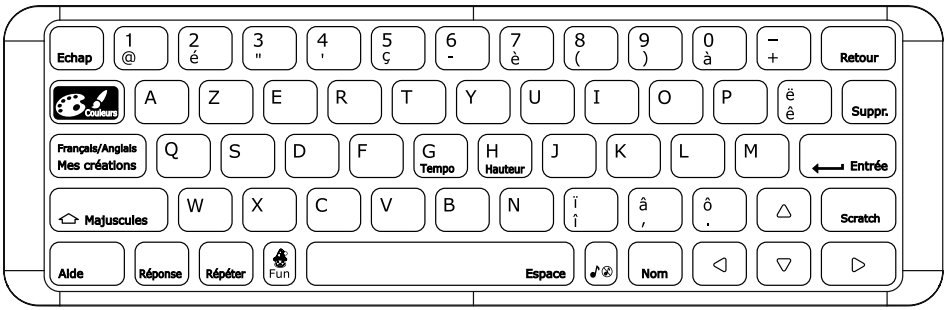


pour accéder directement à la première activité de cette catégorie.

pour choisir le niveau de difficulté des activités. Sélectionne le niveau 2 pour accéder uniquement aux activités de niveau Confirmé et le niveau 3 pour accéder uniquement aux activités de niveau Expert.

pour voir tes résultats dans chacune des catégories d'activités.

4.2. Clavier AZERTY



Le clavier du **Genius XL Kid Color** comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.

Certaines touches comportent 2 symboles. Voici comment accéder à ces différents symboles :

- Pour accéder aux symboles de couleur noire, appuyer simplement sur la touche.
- Pour accéder aux symboles de couleur orange, appuyer simultanément sur

et sur la touche concernée.

Touches lettres et chiffres

Les touches lettres permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet et à certaines lettres accentuées.

Les touches chiffres permettent d'accéder aux chiffres de 0 à 9.

Touches de fonction

Les touches de fonction permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Appuie sur les touches suivantes :

Echap — pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.

pour faire apparaître une palette de couleurs et colorier un dessin, dans les activités 1 et 3.

Français/Anglais
Mes créations — pour sélectionner la langue de jeu.

Français/Anglais
Mes créations — pour voir les créations que tu as réalisées dans les activités 1 à 7.

Majuscules — pour taper des lettres majuscules ou obtenir tous les caractères en orange sur certaines touches. Maintiens cette touche enfoncée pendant la frappe.

Aide — pour entendre à nouveau les instructions de l'activité, ou un indice.

Réponse — pour obtenir la réponse à une question, sans gagner de points.

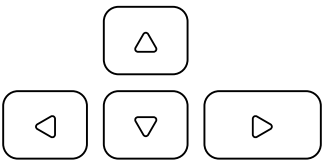
Répéter — pour entendre à nouveau une consigne ou une question.

pour voir des animations amusantes.

Espace — pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.

pour activer ou désactiver la musique de fond.

pour modifier ton nom.

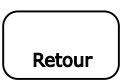


pour déplacer la sélection dans les 4 directions.

pour ajouter un effet de scratch sur les mélodies dans les activités 9 à 11.

pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.



pour effacer le dernier caractère tapé.

pour changer le tempo de la mélodie, dans les activités 9 et 11.

pour changer la hauteur de la mélodie, dans les activités 9 et 11.

5. ACTIVITÉS

Genius XL Kid Color contient un total de 80 activités.

Catégorie d'activités	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Créativité	1	Coloriage magique
	2	Créaquarium
	3	Scènes animées
	4	Le jardin enchanté
	5	Animaux rigolos
	6	Les créatures marines
	7	Dinos dingos
	8	Petit compositeur
	9	Le concert du pingouin
	10	Le chant des animaux
	11	Super DJ
	12	La danse du pingouin
Français	13	Lettres en bulles
	14	Le son des lettres
	15	Quiz lettres
	16	Explora-mots Débutant
	17	Explora-mots Confirmé
	18	Explora-mots Expert
	19	Quiz mots Débutant
	20	Quiz mots Confirmé
	21	Quiz mots Expert
	22	Pingouin explorateur
	23	Pingouin savant
	24	Mots décomposés
	25	Recompose-mots Débutant
	26	Recompose-mots Confirmé
	27	Recompose-mots Expert
	28	Les mots qui riment
	29	Quiz rimes Débutant
	30	Quiz rimes Confirmé

Français	31	Quiz rimes Expert
	32	Explora'syllabes Débutant
	33	Explora'syllabes Confirmé
	34	Explora'syllabes Expert
	35	Quiz syllabes Débutant
	36	Quiz syllabes Confirmé
	37	Quiz syllabes Expert
Maths	38	Apprenti'nombres
	39	Addi'poissons
	40	Le jardin des formes
	41	Compte-formes Débutant
	42	Compte-formes Confirmé
	43	Compte-formes Expert
	44	Quelle heure est-il ?
	45	La bonne heure
	46	Compara-nombre Débutant
	47	Compara-nombre Confirmé
	48	Compara-nombre Expert
	49	Compara-taille
	50	Le plus grand
	51	Le plus court
	52	Calculo-quiz Débutant
	53	Calculo-quiz Confirmé
	54	Calculo-quiz Expert
Sciences	55	Les sons de la nature
	56	Sons mystérieux Débutant
	57	Sons mystérieux Confirmé
	58	Sons mystérieux Expert
	59	À la découverte des animaux
	60	Quiz animaux Débutant
	61	Quiz animaux Confirmé
	62	Quiz animaux Expert
Jeux	63	La parade des pingouins Débutant
	64	La parade des pingouins Confirmé
	65	La parade des pingouins Expert

Jeux	66	Mémori-photos Débutant
	67	Mémori-photos Confirmé
	68	Mémori-photos Expert
	69	Pingouin pêcheur Débutant
	70	Pingouin pêcheur Confirmé
	71	Pingouin pêcheur Expert
	72	La bonne clé Débutant
	73	La bonne clé Confirmé
	74	La bonne clé Expert
	75	Le monstre marin Débutant
	76	Le monstre marin Confirmé
	77	Le monstre marin Expert
	78	Le labyrinthe de neige Débutant
	79	Le labyrinthe de neige Confirmé
	80	Le labyrinthe de neige Expert

CRÉATIVITÉ

01. Coloriage magique

As-tu une âme d'artiste ? Choisis un dessin et colorie-le en utilisant la palette de couleurs. Appuie sur la touche **Couleurs** pour faire apparaître la palette de couleurs, utilise la souris ou les touches flèches pour choisir une couleur et appuie sur la touche de la souris ou sur **Entrée** pour valider ton choix. Appuie ensuite sur la barre d'espace pour voir ton dessin s'animer.

02. Créaquarium

Crée ton propre aquarium ! Choisis les poissons et les décors marins qui te plaisent. N'oublie pas de nourrir les poissons !

03. Scènes animées

C'est l'heure de créer un mini-théâtre ! Choisis ton acteur, la scène et les décorations, puis colorie-les. Appuie ensuite sur la barre d'espace pour voir la scène s'animer.

04. Le jardin enchanté

Le jardin te réserve plein de surprises ! Choisis une petite plante, puis arrose-la ou expose-la au soleil et regarde-la pousser. Puis regarde le jardin s'animer !

05. Animaux rigolos

Imagine une créature en sélectionnant différentes parties d'animaux. Tu peux ensuite choisir des accessoires pour la décorer. Oh, quel animal bizarroïde !

06. Les créatures marines

Imagine une créature marine inédite ! Choisis différentes parties d'animaux marins, puis habille ton animal fantastique. Oh, quelle créature amusante !

07. Dinos dingos

Crée des dinosaures fantastiques ! Choisis différentes parties de dinosaures pour inventer un dino dingo ! Tu peux ensuite le décorer. Oh, quel dinosaure étrange !

08. Petit compositeur

Crée ta propre mélodie en appuyant sur les touches chiffres. Appuie sur **Entrée** pour réécouter ta mélodie et regarder le pingouin danser sur la glace !

09. Le concert du pingouin

Bienvenue au concert du pingouin ! Sélectionne une mélodie, puis choisis un instrument de musique pour voir le pingouin jouer. Tu peux aussi changer la vitesse de danse du pingouin en utilisant les touches flèches haut et bas ou la touche **Tempo** pour modifier le tempo de la mélodie. Utilise la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

10. Le chant des animaux

Allons assister au concert des animaux ! Sélectionne une mélodie puis choisis un animal pour qu'il la chante ! Tu peux utiliser la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

11. Super DJ

Deviens le DJ ! Choisis une mélodie et utilise les touches flèches pour ajuster le tempo. Appuie sur la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores sur la mélodie.

12. La danse du pingouin

Fais danser le pingouin ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour sélectionner des pas de danse, puis appuie sur la barre d'espace pour voir le pingouin danser.

FRANÇAIS

13. Lettres en bulles

Le pingouin est en train de faire des bulles colorées ! Appuie sur les lettres du clavier pour attraper les lettres en bulles qui passent à l'écran et apprendre leur prononciation.

14. Le son des lettres

Le pingouin a reçu un cadeau ! Peux-tu l'aider à deviner ce que c'est ? Écoute le son et trouve la lettre qui fait ce son.

15. Quiz lettres

Aide le pingouin à retrouver les lettres inscrites sur les bateaux. Trouve la lettre minuscule correspondant à la lettre majuscule donnée au début.

16. Explora-mots Débutant

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau Débutant pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

17. Explora-mots Confirmé

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau Confirmé pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

18. Explora-mots Expert

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau Expert pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

19. Quiz mots Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Débutant commençant par le son donné ?

20. Quiz mots Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Confirmé commençant par le son donné ?

21. Quiz mots Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Expert commençant par le son donné ?

22. Pingouin explorateur

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo ! Choisis un mot pour découvrir sa prononciation, entendre la prononciation d'un groupe de lettres contenu dans le mot et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

23. Pingouin savant

Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot se terminant par le son donné ?

24. Mots décomposés

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot pour découvrir sa prononciation ainsi que les sons qui composent ce mot. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

25. Recompose-mots Débutant

Écoute attentivement les 2 sons prononcés et retrouve le mot du niveau Débutant composé de ces 2 sons.

26. Recompose-mots Confirmé

Écoute attentivement les 2 sons prononcés et retrouve le mot du niveau Confirmé composé de ces 2 sons.

27. Recompose-mots Expert

Écoute attentivement les 2 sons prononcés et retrouve le mot du niveau Expert composé de ces 2 sons.

28. Les mots qui riment

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot et découvre des mots qui riment avec celui-ci.

29. Quiz rimes Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Débutant qui rime avec le mot donné ?

30. Quiz rimes Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Confirmé qui rime avec le mot donné ?

31. Quiz rimes Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Expert qui rime avec le mot donné ?

32. Explora'syllabes Débutant

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau Débutant et découvre les syllabes qui composent ce mot.

33. Explora'syllabes Confirmé

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau Confirmé et découvre les syllabes qui composent ce mot.

34. Explora'syllabes Expert

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau Expert et découvre les syllabes qui composent ce mot.

35. Quiz syllabes Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Débutant qui contient le nombre de syllabes donné ?

36. Quiz syllabes Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Confirmé qui contient le nombre de syllabes donné ?

37. Quiz syllabes Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau Expert qui contient le nombre de syllabes donné ?

MATHS

38. Apprenti'nombres

Jouons à un jeu de calcul avec les pingouins ! Appuie sur un chiffre et apprenons à compter ensemble !

39. Addi'poissons

Les pingouins adorent le poisson ! Choisis 2 chiffres et additionne-les pour savoir combien il y a de poissons.

40. Le jardin des formes

Voici un jardin de glace sculptée. Le pingouin a trouvé différentes formes ici et veut te les montrer. Utilise les touches flèches pour apprendre avec lui !

41. Compte-formes Débutant

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Utilise les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples (cercle, carré, triangle, losange).

42. Compte-formes Confirmé

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Utilise les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples (cercle, carré, triangle, losange), parmi d'autres formes.

43. Compte-formes Expert

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Utilise les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples et des formes plus compliquées (sphère, cylindre, cube, trapèze).

44. Quelle heure est-il ?

Apprends à lire l'heure avec le pingouin ! Déplace l'aiguille de l'horloge pour découvrir ce que fait le pingouin aux différentes heures de la journée.

45. La bonne heure

Utilise les touches flèches et la touche **Entrée** pour déplacer l'aiguille de l'horloge sur l'heure qui correspond à celle affichée.

46. Compara-nombre Débutant

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver quel côté a le plus grand nombre d'objets.

47. Compara-nombre Confirmé

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver quel côté a le plus grand nombre d'objets.

48. Compara-nombre Expert

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver le nombre le plus grand ou le plus petit.

49. Compara-taille

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide- le à trouver le plus grand ou le plus petit objet selon les instructions.

50. Le plus grand

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver l'objet le plus grand.

51. Le plus court

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver l'objet le plus court.

52. Calculo-quiz Débutant

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à répondre à la question pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Sélectionne la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

53. Calculo-quiz Confirmé

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à répondre à la question pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Sélectionne la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

54. Calculo-quiz Expert

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à répondre à la question pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Sélectionne la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

SCIENCES

55. Les sons de la nature

Les sons de la nature nous entourent ! Utilise les touches flèches et la touche **Entrée** pour admirer le paysage et entendre les sons de la nature.

56. Sons mystérieux Débutant

Écoute le son et devine ce que c'est ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 3 possibilités.

57. Sons mystérieux Confirmé

Écoute le son et devine ce que c'est ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 4 possibilités.

58. Sons mystérieux Expert

Écoute le son et devine ce que c'est ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 5 possibilités.

59. À la découverte des animaux

Découvre différentes parties de certains animaux. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour apprendre leur nom.

60. Quiz animaux Débutant

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 3 possibilités.

61. Quiz animaux Confirmé

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 4 possibilités.

62. Quiz animaux Expert

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 5 possibilités.

JEUX

63. La parade des pingouins Débutant

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir ta réponse.

64. La parade des pingouins Confirmé

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir ta réponse.

65. La parade des pingouins Expert

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour choisir ta réponse.

66. Mémori-photos Débutant

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin a la même couleur parmi les différentes photos.

67. Mémori-photos Confirmé

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin prend la même pose parmi les différentes photos.

68. Mémori-photos Expert

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin a la même couleur et prend la même pose parmi les différentes photos.

69. Pingouin pêcheur Débutant

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont du même type que celui qui apparaît à l'écran. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

70. Pingouin pêcheur Confirmé

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont du même type que celui qui apparaît à l'écran, parmi différents types de poissons. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

71. Pingouin pêcheur Expert

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

72. La bonne clé Débutant

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour l'aider à retrouver sa clé.

73. La bonne clé Confirmé

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour l'aider à retrouver sa clé qui est de la même couleur que la porte.

74. La bonne clé Expert

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour l'aider à retrouver la clé qui est de la même couleur que la porte, parmi plusieurs clés.

75. Le monstre marin Débutant

Clique sur les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a un seul type de monstre marin à trouver. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

76. Le monstre marin Confirmé

Clique sur les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a plusieurs types de monstres marins différents. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

77. Le monstre marin Expert

Clique sur les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a plusieurs types de monstres marins différents. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche **Entrée** pour jouer.

78. Le labyrinthe de neige Débutant

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige dans le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison ! Utilise la souris ou les touches flèches pour jouer. Si tu es perdu, tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

79. Le labyrinthe de neige Confirmé

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige dans le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison ! Utilise la souris ou les touches flèches pour jouer. Si tu es perdu, tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

80. Le labyrinthe de neige Expert

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige dans le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison ! Utilise la souris ou les touches flèches pour jouer. Si tu es perdu, tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius XL Kid Color**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius XL Kid Color** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius XL Kid Color** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Genius XL Kid Color** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Si **Genius XL Kid Color** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

NOTE